

軟體之星

SOFTSTAR MAGAZINE

挑戰系列G0001



滅

延續純動作遊戲，必須使用跳、踢、打、劈及雙腳踢、氣功等招術對付不同的高手。

- *動作型遊戲
- *MGA 專用
- *二片 360K 磁片
- *NT\$ 400 元

挑戰系列G0002



逆襲

國內第一個應用大量多種族戰鬥射擊遊戲，遊戲的設定、武器、道具畫面，皆是不可錯過。

- *射擊型遊戲
- *MGA 專用
- *二片 360K 磁片
- *NT\$ 220 元

挑戰系列G0003



風雲麻將

完整作大師設計方式，完整麻將遊戲之設計，實戰功力強，絕無不同地，有絕的對戰及畫面，令你百玩不厭。

- *益智型遊戲
- *MGA 專用
- *二片 360K 磁片
- *NT\$ 280 元

應用系列G0001



圖案大師

一個萬能的圖案製造機，能自動的組合出各種不同的圖案，其變化萬千，色彩繽紛，令人大驚嘆目，嘆為觀止。

- *應用系列
- *EGA、CGA、MGA
- *二片 360K 磁片
- *NT\$ 180 元

JOYMOUSE



大字搖桿卡

使用任天堂遊戲器選擇，能模擬PS HOUSE 的功能，能模擬KEYBOARD 的功能，螢幕上之鍵視需作可更換。

- *一套 650 元

挑戰系列G0002



魔術拼圖

門智的遊戲，除了可玩拼圖外，還可配合3D立體特效或繪圖工具，將圖片製成拼圖分送給朋友好友。

- *益智型遊戲
- *MGA 專用
- *二片 360K 磁片
- *NT\$ 220 元

挑戰系列G0004



幻魔傳說

第一屆由幻魔製事大小所組成，第二屆由幻魔製事大小所組成，第三屆由幻魔製事大小所組成，第四屆由幻魔製事大小所組成，第五屆由幻魔製事大小所組成，第六屆由幻魔製事大小所組成，第七屆由幻魔製事大小所組成，第八屆由幻魔製事大小所組成，第九屆由幻魔製事大小所組成，第十屆由幻魔製事大小所組成。

- *動作型遊戲
- *MGA 專用
- *三片 360K 磁片
- *NT\$ 300 元

挑戰系列G0007



靚女

全國首創「超之精品」之3D動作遊戲，憑SWP電池靜之機，又以高超的動畫技巧所製成的另一作品，要過之，你一定會驚呼PC也能有此效果。

- *射擊型遊戲
- *MGA 專用
- *二片 360K 磁片
- *NT\$ 280 元

應用系列G0002



CAD魔術師

這AUTO CAD與BASIC的圖形應能轉互傳，且把兩者的優點結合，做出最完美的作品。

- *圖形系列
- *EGA、CGA、MGA
- *一片 360K 磁片
- *NT\$ 150 元

國內郵局已付

台北郵局

台北郵局

台北郵局

台北郵局

台北郵局

台北郵局

台北郵局

台北郵局

雜誌

雜誌

雜誌

雜誌

雜誌

雜誌

雜誌

雜誌

雜誌

新片出招

歡樂旅記

一套老少咸宜的

「梅七」即將上市

讓你全家聯歡

秘技大公開

MODEM談話(二)

GAME設計經驗談(二)

現代玩家玩些什麼?

用組合語言寫GAME(二)

人物專訪— 施文馮、蔡明宏

COLORADO
MEMORY SYSTEMS

匣式磁帶機

One Model Fits All Computers!

120
500 MB



AT

PC XT
MS-DOS

PC/XT

Optional Back
Up Kit \$250

- 防病毒毒侵入，不致寶貴資料消失，最好建立備份系統。
- 操作裝配簡單，不需外加介面卡及軟體，完全無相容問題。
- 可設定時間、日期及檔案作備份。
- 擁有世界最高速備份機種。
- 相容於MS-DOS, NOVELL, XENIX, 3COM, NET 等網路系統。
- 超強軟體功能，符合您的中文系統。

PS/2™

Optional PS/2
Working Kit \$150

PC/XT/AT

Optional External
Conversion Kit \$250

原廠為回饋 COLORADO 磁帶機愛用者，特提供「六千元大贈送」活動，即日起凡向本公司第一次購買者隨機附贈值六千元20MB 硬碟一台限額300台，送完為止。

台灣總經銷代理

久祺貿易股份有限公司
EVER ROYAL TEK.

台北(02)35050105(代售號) FAX: (02)35088487
台中(04)2324963 FAX: (04)2324333

徵求全省經銷商

編者

的話

軟體之風一出擊，立即獲得各方熱烈的回響，使得編輯部的同仁步履不已。

在本期中，本刊特別專訪了蔡明宏、施大為兩位作者，讓大衆了解程式設計師的『 $\frac{3}{2}$ 』。另外，在玩GAME人口日益增多的今日，也報導了當前玩家長所追求的風尚。還有續上期「GAME設計經驗談」、「以組合語言來寫GAME」外，「血」也以他一貫的風格在玩笑中道出了MODEM的基礎。～～讀各位懂懂品～～

資訊月電腦展12月4日～13日世貿中心展覽館C區1219歡迎蒞臨參觀

目錄

- 1.2 MODEM 淺談(二)
- 1.4 GAME 設計經驗談(二)
- 1.6 用組合語言來寫GAME(二)
- 1.8 現代的玩家玩些什麼
- 1.10 特別專欄
- 1.12 漫畫——電腦狂
- 1.14 快速服務信箱
- 1.15 雙向道
- 1.16 秘技大公開

中華民國79年10月15日發行

行政院新聞局登記證局登字第7803號

中華郵政台北字第333號登記局雜誌文寄

發行人 康曉編譯/李華萍

主 編/丁廣安

技術編輯/張漢鵬

特約作家/劉維祥、陳文通

蔡明宏、陳文興、劉維祥

發行人 康曉編譯/李華萍

發行所/軟體之星雜誌社

地址/台北市重慶北路一段100號B-2

電話/(02)5431350-1

傳真/(02)5224666

郵政劃撥/1227894-6 大平資訊

印刷所/鴻欣印刷有限公司

地址/台北市承德路7段2之2號

電話/(02)5224624-5631622

版權所有，未經同意不得轉載

龜的回憶錄：

應當知，一隻與沖沖的龜從中華商場抱着一台MODEM回家，到家後對著這奇怪的東西左看右看的，然後拿到電腦旁邊，嘗試這東西而能對電腦和電話線上，怎麼看怎麼不像，看看說明書研究了好半天，略有所思，聯繫和于亮明亮的，啊！一不小心就頭暈了，又醒來了。話題又扯進了，先拿飛市和通電把寶貝 MODEM 插一插才是真的(當然，也只有外撥式才可能有這種神話，但話又說回來，這種神話是不會持久的，過着一個月後，MODEM上就會畫上一瓶可樂或咖啡什麼的)。

供應的安裝

看過了說明書，知道MODEM會佔用一個RS-232埠，就使用上必須確認你用的是那一個RS-232埠，尤其是內插式MODEM本身就具有RS-232埠，但需要你自己去核對開，看是使用COM1或COM2，請注意不要和其它週邊設備扯上關係(如MOUSE什麼的)；至於外撥式的就視你電腦本身有無空的RS-232埠，另外再自己接上MODEM的接頭端子去安裝座接線吧！

現在，電腦連上了MODEM，再來就是電話線了。通常，MODEM後面有二個電話線接口，一個接上家裡的電話線，一個接上電話，簡言之，就是在原本的電話與電話線之間串上一個MODEM(大部份的說明書都有圖解，只要照著做就沒錯了)，接好之後拿起電話，打給電話開關問現在幾點吧！當117試電響，啊！已經深夜一點了，試過了，龜

把電話一插，不用講就就睡著了。

軟體的安裝

硬體安裝完成了，接著就是軟體的問題了。大部份的通訊軟體都會附有一個設定檔案，既然有這個檔案就執行吧！依照說明書上的指示去設定，大部份都是先設定傳輸速度，從300到9600 BPS，就依你的MODEM規格去設定。另外就是設定通訊埠是COM1或COM2，甚至有COM3及COM4；還有一項很重要的就是設定傳輸格式，也就是資料位元、停止位元等。資料位元DATA BIT有4種，從5-8 BIT不等，通常都是選擇7或8個DATA BIT，在DATA BIT之後送一個數位元檢查碼，有時數位元ODD及偶數位元EVEN兩種，也可以不用數位元檢查碼，要注意的是DATA BIT加PARITY BIT兩位檢查碼必須是8個BIT，否則會有奇怪的情形出現，而我們習慣使用中文的話，就一定要用8個DATA BIT，不用數位元檢查，因為中文字佔8個BIT，如果使用7 BIT的話根本看不懂電腦在顯示什麼，反正數位元檢查有沒有都可以，尤其是接885的話一定要用中文；最後一個是結束位元STOP BIT，有1、1.5、2三種，通常以一個STOP BIT為準，這就是非同步傳送資料的格式。以PROCOMM為例，在程式中按ALT-P就可設定資料格式，為2400，N，8，1就是表示傳輸速率2400 BPS，NO PARITY BIT，8 DATA BIT，1 STOP BIT，你只要看那一項合適就選擇那一項，其實在BASIC中也是使用這種方式，例如OPEN "COM1:2400，N，8，1" FOR RANDOM AS #1就表示現在COM1的MODEM也是以這種規格使用。

MODEM 的初步安裝及使用

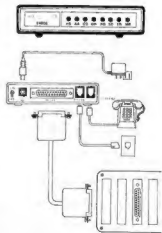
以上所指的即是初始MODEM的基本步驟，實際上MODEM在這一個字元的時候，是依照起始位元、資料位元、奇偶數位元、停止位元順序送出去的。如果現在有一個檔案有10K大小，起始位元為1個BIT，要以2400，N，8，1的規格送出，10K=10240個BYTE(位元組)，2400的單位是BPS(BIT PER SECOND)，由於傳送是以串列方式一個BIT一個BIT送的，所以送一個BYTE就要加上1個起始位元，一個停止位元，再加上原有的8個DATA BIT，不加檢查碼，亦即傳一個BYTE要用到10個BIT，所以10K的檔案需要10240 X 10 / 2400 = 42.6秒傳完(小數點右邊6捨遺1)。不過，為了要將檔案完整的傳送，必須不斷的檢查有沒有錯誤發生，所以所需的時間可能會比42.6秒長，如果再加上電話線若有雜訊或不小心被老鼠咬了，所需的時間會更長。

通常，在進入通訊程式時，一進去就在TERMINAL狀態(SHAFTCOM比較怪)，不管你的MODEM是外撥式或內插式的，只要在TERMINAL狀態下打個ATD 117(按鍵式電話)或ATD117(撥盤式電話)，能從MODEM的喇叭聽到下面音響X點X分X秒等，那就表示你的設定正確，可以睡了。

在睡覺前，再給你幾點建議，不論何時拿到一個通訊程式，一定先告訴你它的HELP怎麼按，沒事的時候就按HELP出來看看，先找找有沒有設定SETTING或類似字眼的，先把它調成自己MODEM的規格再設，然後再傳送檔案的鍵，UPLOAD和DOWNLOAD兩種都為重要，尤其對忘記寫電腦作業的

人來說，這三個功能一定要先會用，至於其他的鍵不會就按看看有什麼反應，不要怕，反正電腦也不會壞，頂多當機而已，關機再隔20秒後又是一台好電腦。

有人問說外撥式的MODEM和內插式的那一種比較好，這真是見仁見智了，當然價格上是有差別，龜的作法是外撥式略勝一籌，因為外撥式MODEM上有LED(發光二極管)顯示目前的狀態，它工作時LED會跟著運作，不像內插式的什麼也看不見，它設在機殼裡感覺你還不如知呢！因此在經濟情況允許下，2400BPS的外撥式MODEM應當列為第一優先考慮。



GAME 設計經驗談《二》

/ 施文海

上期大略的介紹了設計GAME所必須了解的概念。從本期起，本文將就一個GAME的程式設計師所必須知道的知識——列舉出來，以期能引領諸位同好一窺究竟。

一、繪圖頁之切換

你的PC一開機時，必然處於文字頁(TEXT)模式，等待你下指令去操作它，但GAME幾乎全以圖形模式，且多為高解析度的模式下進行，然而總不能要USER直接下指令先進入圖形模式後再去執行你所設計的GAME吧！所以你所設計的GAME一開始就必須切換成繪圖模式。不論是直接去觸動螢幕I/O或是利用DOS的INT中斷都可以達到目的，在此筆者建議你最好使用第一種方式。雖然DOS使用手冊一直強調，為了各種機型的相容性，使用合法的INT中斷較為合適，可避免因機型的不同而造成軟體相容程度的困擾，不過DOS的INT中斷除了正常的中斷方式外，還同時會去執行一些其他的事情，降低程式的執行速度。通常GAME都要求得到更快的速度以便執行更複雜更精彩的動作，所以除非沒有第二種選擇，筆者建議你放棄使用DOS的INT中斷，自行設計程式去驅動螢幕的I/O，以得到更好的效果。反正PC

的發展已經變成熟了，各種牌機型與IBM PC間的相容性還算良好，一般來說問題很少。

善用繪圖頁的切換

在設計程式時，最好先性意是否有兩頁甚至更多的繪圖頁可供使用，再決定如何設計一個繪圖頁的切換程式。對一個GAME的設計有相當大的影響。當程式必須於螢幕上作大量繪圖時，若速度不足，USER可以很明顯的感覺到繪圖漸顯（以視覺來感覺動態）的動作，這當然是設計GAME時所必須避免的情形，然而又該如何改善呢？首先必須確定你的電腦顯示系統至少有兩頁繪圖頁。如PC的MGA、CGA、EGA、VGA都至少有兩頁繪圖頁，然後利用螢幕正在顯示一頁繪圖頁時，去繪製記憶體內隱藏的另一個繪圖頁，再將此頁呼叫出來，如此巧妙的交替顯示。由於速度很快，USER始終只看到繪好的一頁，而繪製的工作都在隱藏的狀態下進行，即能使GAME保持

高度的流暢感。為培養你的設計能力，觀察別人的技巧是一件很重要的工作，趕快檢查你手邊的GAME，試試能否判斷那些GAME用到兩頁繪圖頁，而那些是只用到一頁的呢？

二、繪圖頁的結構

光是能將文字頁切換至繪圖頁就能開始寫程式了嗎？還早呢！首先你必須了解你所要設計的GAME的螢幕顯示類別及其繪圖頁的結構，略舉如下：

MGA	720 X 348 X 2色 或 640 X 480 X 2色
CGA	640 X 200 X 2色 或 320 X 200 X 4色
EGA	640 X 350 X 16色 或 320 X 200 X 16色 (可模擬MGA、CGA)
VGA	640 X 350 X 64色 或 320 X 200 X 256色 (可模擬MGA、CGA、EGA)

各種繪圖模式從CGA到VGA的螢幕結構互異，但為了將來可能同時適用於各種顯示模式，深入了解螢幕的結構是必要的。例如要同時寫一個可供CGA、MGA、EGA等三種模式都能適用的GAME，該如何著手呢？以筆者了解，CGA的模式可轉換為MGA來顯示，而EGA必須單獨設計，但圖形可於一開始繪圖時即同時考慮用CGA及EGA的規格下去製作，因此可用CGA的320 X 200的模式來寫，再用轉換程式轉換成MGA的模式，另外再用CGA的320 X 200模式改寫成與EGA同樣的320 X 200模式，如此即可同時供此三種繪圖模式使用，達到兩魚三吃的目的，不是嗎？

由以上的說明我們可以知道，了解顯示模式的架構是很重要的工作，在了解之後，可以先試著寫一段小程序，將螢幕上任意位置的圖形載取下來，再到記憶體中儲存起來，再將剛才所儲存之圖形取出來放在螢幕上的任意位置。說起來很簡單作起來可不輕鬆，要把程式寫到隨心所欲的觸動可是蠻複雜的，但事實上，這就是本文一開始所討論的繪圖程式的基本動作而已。一開始就嘗試設計一些精簡而有效率的繪圖程式，並整合成為一TOOLS BOX(工具箱)，會成為你將來設計遊戲的成敗關鍵，不可不慎啊！

啟 示

學習電腦的過程中，可曾有一些有趣的經驗、寶貴的心得？軟體之星開放給你，現一現。

來函請以稿紙書寫或磁片儲存(不接受影印稿)。本刊對來稿之稿件有修改權(不刪修改者須註明)，文章經發表後還請本刊所有。

編者從優，來稿均迅速處理，不吝者道。

用組合語言來寫

GAME (=)

/ DOWNY 編

暢遊組合語言的世界

前兩期專欄介紹了一點組合語言的基本設定，而本期將就組合語言的變數作一介紹，請慢慢看下去。

組合語言是使用定址模式，因此當你要存放某一數值時，必須先設定變數，再將數值放入變數內，組合語言才能接受此數值。這有點類似BASIC語言的DIM A(9)的語法。茲將變數設定之方法如下：首先在資料段先設定一變數(請參考上期雜誌)

```
DATASG SEGMENT PARA 'DATA'
        A DW 00
DATASG ENDS
```

經由如此設定後，你便可合法使用A這個變數，而將數值存入此變數內，但如此設定的變數並不能任意的作運算或搬移，必須透過暫存器才能執行。譬如說，我們設定了A及B兩個變數，若想把變數A的值放入B內，就必須先把A的數值存入暫存器中，再把暫存器中的資料放入B變數中才能完成此一動作。

在16位元的PC上，組合語言提供了AX、BX、CX、DX等四個暫存器，而且每個X都是由H及L所組成，其表示方法如下：

```
AX = AH + AL
BX = BH + BL
CX = CH + CL
DX = DH + DL
```

(上式中的 + 並非四則運算中的加號)

其中左邊的AX~DX可放入0000~FFFF的數值，AH~DH及AL~DL只能放入00~FF的數值。當你把AX放入0001值時，則AH為00而AL為01。

以下介紹幾個組合語言的指令，讓各位能了解一下組合語言變數的處理。

MOV 搬移

當你想到某個位置上的數值搬到另一個位置時，便需使用此一指令。例如：

```
MOV AX, 6    把6放入AX內，如BASIC的 AX=6
MOV AX, BX    將BX的值放入AX內，如BASIC的 AX=BX
```

若現在先設好A和B的變數，而想把B搬入A內，是否可直接MOV A,B呢？若是不行。前面即有提到必須透過暫存器才能執行，請看以下的例子：

正確：	錯誤：
MOV AX,B	MOV A,B
MOV A,AX	

ADD 加 SUB 減

+與-是極基本的運算符號，以下列舉組合語言及BASIC語言的ADD及SUB作一比較：

組合語言	BASIC
ADD AX,6	AX=AX+6
SUB BX,9	BX=BX-9

同樣的ADD及SUB不能直接拿變數來相加減，仍必須透過暫存器來執行，但暫存器本身可以相加減。舉例如下：

正確	錯誤
MOV AX,B (透過暫存器)	SUB A,B
SUB A,AX (透過暫存器)	
ADD AX,BX (暫存器相加)	

現在我們用MOV、ADD、SUB試寫一段小程序式以和BASIC作比較如下：

MOV AX,6	10 AX=6
MOV BX,3	20 BX=3
SUB AX,BX <====>	30 AX=AX-BX
MOV CX,9	40 CX=9
ADD AX,CX	50 AX=AX+CX

講到這裡，相信各位對組合語言變數的處理及MOV、ADD、SUB三個指令已有一個了解，下兩期我們將再進一步為各位介紹其他指令的用法。

現代的玩家



玩些什麼？

玩家！玩家！你要的是什麼？

/ 薛耀麟

請給我們最具人性化、聲光效果奇佳、
操作簡易、產品定位明確的軟體！

電腦娛樂在整個資訊軟體工業上佔著相當份量，且是不可忽視的一個市場，然而玩家的需求越來越高，單純的打、殺、冒險已不能吸引他們了，到底現在的玩家是從那方面來做為選擇GAME的依據？據筆者了解，可從下面六點來做一個探討。

(一) 人性化方面

人類有著對雄壯與男性好奇之天性，市場上有不少的GAME即是以此為誘因而發展出來的，如Sierra公司的「幻想空間I、II」、「美女與野獸」以及大字公司的「風雲魔界」銷售量都不錯，即是包含了以上兩種原因，促成了消費者的購買慾。

(二) 圖形效果

現在，大多數的玩家皆認為玩GAME不啻是一種娛樂，它還必須是一種享受。根據市調顯示，台灣玩GAME的人口從民國76年至78年成長了一倍以上，而彩色螢幕(EGA、VGA)從77年至78年銷售量也成長了50%左右(而且還在持續增加中)，原因除了彩色螢幕和DRAM(動態記憶體)之價格降低外，User對畫面品質感重視也是因素之一。法國一家軟體公司出品的「TARG」(中譯為毀天滅地)，為台灣第一個引進完全提供VGA模式的遊戲，其畫面精緻自然不在話下，因此頗受彩色螢幕玩家的青睞(此消息乃由Modem 885之遊戲討論區所得知)。

(三) 音效

另外，音效也是吸引USER的因素，從今年年初起，有不少國外軟體公司所出品的GAME都有支援音效

卡的功能，例如Sierra、TAITO等幾家著名的軟體公司；在台灣音放市場也在大幅成長中，這個現象可做Ad Lib Music卡之銷售情況得知。總之，不管是優美的旋律或是實效的音效，都應該是一個好GAME不可或缺聽覺享受。

(四) 知名度

當一個玩家面對一堆GAME而不知從何選擇時，無疑的，知名度就成為購買的依據了。市面上有一些GAME就是依此形態發展出來的，如喬治華卡斯旗下軟體公司所出品的「異形大進擊」、「聖戰奇兵」，以小說為劇本的「紅色風暴」，以及以電影為藍本的「企業號」也即將上市。其實，本人玩過「聖戰奇兵」後，並不認為此GAME有何過人之處，不過它卻是以賣電影之劇情為架構，所以造成此GAME在市場上的高銷售量。

(五) 操作程度

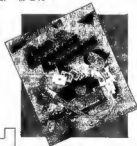
多數玩家希望所玩的GAME是一種操作簡單，並具有著細緻複雜的劇情，而不是那種操作複雜但情節單調的遊戲。一般的RPG和模擬遊戲就有著此類的通病，繁多的按鍵、長篇的文字及一堆文法輸入，基本上就已經造成USER操作反應、程度以及認知上的差異。不過本人卻也玩過一些設計上相當不錯的RPG，例如：「忍者神廟」、「保潔騎士」、「火箭英雄」、「SDI」等，此類的GAME符合了角色扮演及動作性

質，但操作簡單。一個好GAME應該是不分種族、性別、年齡，更沒有語言上的障礙，如此才能成為國際性的軟體。

(六) 包裝

產品的包裝在銷售上也是很重要的一環。在設計之初，就必須從極度的表達此GAME的意念、性質及內容給客戶知道。在國內GAME的市場上，大字黃紙的包裝表態似乎弱了些，從外包裝上很難了解GAME的性質、內容及畫面，不妨考慮在外包裝上加上實際操作畫面的圖片，並以簡潔的故事或說明來表達GAME的內容，讓玩家能更明確的選擇。

優秀軟體的產生，不僅是USER的期望，更是業者目標。圖人在追求更好更具水準的GAME的同時，是否也注意到國內中文GAME的發展，並進而參與製作出一個個高水準的GAME以進軍國際市場呢？期待所有關心國內資訊工業的朋友都能貢獻一份心力。



一應作事多執了起來，為了讓訪問繼續下去，本人只好再掏腰包買一份炸彈。哈哈，可憐我呀！交際費別忘了給。

記：「聽說你們兩個最近成立了服務專線，專門為玩家解決問題。」

熊：「沒錯，因為以前玩家玩公司的產品，時常遇到困難無法解決，所以我們成立此專線，只要玩家有問題，請以信件或電話、聯絡時間及電話號碼傳送到本大室談，我們便會與玩家聯絡。」

熊：「如果玩家有漂亮的超超或妹妹，只要註明一下我們會先處理你的問題的。」

熊：「對！」兩人引起一陣爆笑。

記：「有一些玩家反應你們所設計的遊戲水準不夠，而且價格太高。」

記：「聽不能這麼說，如果玩家是以大型電腦的標準來評論我們的遊戲是不公平的，而且我們如要的水準一次比一次高及幻覺感，一定可以明顯的感覺出來的。」

熊：「提到價格那更氣人，我們一個遊戲製作下來，需要花上萬元實、製作費、印刷費等數十萬元，成本相當的高，然而玩一個遊戲價格降到80-100元，如此一個遊戲賠下來，支出超過收入，我們連喘口氣的機會都沒有，如何製作水準的遊戲呢？」

記：「照來如此，經你們這麼一解說，相信USER都了解了。我這USER一定會很樂意知道最近是否有新的動靜？」

熊：「當然，我們是不斷地在創作中，將來會有各種不同的遊戲供玩家選擇。」

熊：「而且將來的遊戲都支援EGA卡，相信這對擁有彩色螢幕的人是一項福音。」

記：「你們一直持續的創作，USER一定也很想知道平常你們都作些什麼玩意？」

熊：「像卡通、漫畫啦，有空時便去打電動玩具。」

熊：「我和施文瑞是不多。」

記：「最近也有其他的公司開始發行個人自製的遊戲，不知你們有何感想？」

熊：「這是很好的現象，由此可見大家都有心來創造屬於中國人的遊戲軟體，希望經由更多人的投入，創造出屬於中國人的軟體王國，進而進軍國際市場。」

熊：「我則希望大家能互相認識，像精銳的是阿敏士、羅麗、趙劍劍、羅足、勇哥、老編明！我可愛的寶兒、水芙蓉等作者，如果能夠共聚一堂互相討論，相信場面一定非常熱鬧。」

對於此，本人深有同感，希望下次能到各家公司去採訪他們的作者，但希望各家不要，老編明！我可愛的寶兒、水芙蓉等作者，如果能夠共聚一堂互相討論，相信場面一定非常熱鬧。」

他們兩個帶著不懷好意的眼光對我說：「真的要走了嗎？」

我稿子一拿趕緊說：「是的，回去晚了要跑三刻鐘的，立刻以百米的速度衝出辦公室，而我搭公車後，聽到他們的大喊：「記者先生，如果您不小小心留在桌上的熱水袋，我們全盤都將你保管的，再見了！」

唉~~~~~



♥歡樂接龍

色彩繽紛的歡樂接龍，是國人在遊戲軟體設計上的一大突破，意味著GAME在國內已突破NGA的限制，正式進入EGA的市場。



★可挑選對手與你挑戰

★人物動作表情栩栩如生，有如真人與你同樂

★升級挑戰，每一級的勝利都能帶給你歡樂再歡樂

電腦狂



小平繪



快速服務信箱



大字資訊自今年二月份推出產品以來，由於業務繁忙，導致在服務品質上有所缺失，造成玩家在使用本公司產品時的某些困擾，諸如晶片無法正常讀寫、軟體與主機之相容性、遊戲本身之操作與執行等問題。

雖然我們盡力去做好服務的工作，但由於本公司並無專人處理這方面的問題，以致玩家在來電詢問時無法獲得完整的答覆，或來函時有些信件處理不及，造成玩家的不諒解。本公司有鑑於此問題之重要性，經過多次開會討論後，決定成立快速服務信箱，抽調人手來處理玩家的問題。

名之為快速信箱，玩家可能會認為寫信投訴簡，再由郵差送到大字資訊，實在也太「快」了吧！但為了確實表達問題給有關單位及個人（程式設計師），也只有經由信面的傳遞方式才是最好最確實的方法，並且公司要求信面之方式，除非問題特殊外，儘可能以電話答覆。

在此，我們希望：

- (1) 大字資訊的產品永遠保證程式之完整性，如果你手上之本公司產品有讀寫方面的困難，請郵寄或親至本公司，我們將儘速為你處理。
- (2) 如果你打電話或寫信至本公司，卻未得到滿意的答覆，由於時間已久，我們可能無法一一憶起，麻煩你再提筆寫一封信，好讓我們了解你的問題，有再一次為你服務之機會。

大字資訊可再次強調，你若購買了本公司的產品，就有權利得到最好的服務，勿讓你的權利睡著了。

來函請註明姓名，最重要的是地址及電話，以便儘快為你服務。
請寄台北市10246重慶北路一段67號9樓之2「快速服務信箱收」

就是 你

手捧著精心設計的軟體即無處可「現」，真是心痛～痛～痛～呀！

丟開心痛的感覺，讓國內唯一專營發行合法軟體的大字資訊幫你發大作。你將得到應得的待遇及重視，請即刻來電！(02)5431350-1

• 另徵兼餘音樂製作人才 •

* 雙 向 道 *

東向西向雙向道，看官喜歡問東問西，小弟也只有想盡辦法擠出答案了，希望你逐漸意。若有看官認為小弟回答不夠詳細之處，歡迎你把更好的見解提供出來，以事大眾，不勝感激。

Q：大字產品太少，出的時間太慢！(台中市 林興龍)

A：玩家可能拿大宇的軟體跟一般的「引進」國外的軟體作比較，這是不公平的。那他是國外著名的軟體公司，如LOA、Sierra...等公司，通常也要3-6個月才能推出一套新GAME（注意發行公司名稱即可知進），而所謂的「引進」國外軟體是「引進」所有國外數十家軟體公司的產品，才能每個月「發行」好幾套。大字資訊從二月份至今已推出8套軟體，你認為慢嗎？

Q：買大字資訊產品的銷售點太少了。(高雄 伍達亨)

A：由於業務人員力有未逮，大字資訊目前的銷售點只有在

百家寧，若玩家在附近沒有從專門市銷售的電腦公司，麻煩你通知大字資訊，我們將派專人與那家公司聯絡，配合銷售，以就近服務玩家。

Q：請支援CGA、EGA、VGA等彩色螢幕。(泰山鄉莊興行世)

A：大字資訊已經注意到COLOR GAME的重要性，也於前些時候為所有的程式設計師及美工人員裝設為重裝備（採用Multisync Monitor及VGA卡）。因為無及現有國內維修設備之普遍性，初期暫以支援HGA、EGA兩種模式為主。第一個由國人設計師發的彩色GAME歡舞排舞即將於十一月初推出，請密切注意。

Q：請設計出大型電玩的抄襲是蛇、快打旋風、1943等軟體

A：這問題有很多人提出，但今天是個國際化的社會，我們必須遵守遊戲規則，這些軟體的習性都是屬於原創軟體公司所有，且大字資訊是以世界性的軟體發行作為未來發展的目標，更不可能去「抄襲」這些軟體，再去跟原公司打官司。大字公司所走的是合法的「創作」而不是非法的「抄襲」，請見諒並支持國人的創作。

* 聚 回 籍 *

秘技大公開

龍女 前五關

恢復人數為五人密碼

超級3D立體GAME--龍女，是否讓你覺得很吃驚？告訴你一個秘技，只要多繞螢幕四周跑，通常就能閃躲敵人的攻擊。

另外，再告訴你前五關的密碼，讓你打個過癮。

方法：

於遊戲進行中按 **[ESC]** 停止遊戲後，同時按下 **[ALT] + [控制碼]** (不要放開)，再打入該圖密碼，接著按 **[ESC]** 開始遊戲，即可恢復人數為5人，可在同一關中無限制使用。

	控制碼	密碼
第一關	O	BOOK
第二關	W	OUT
第三關	Q	TAIWAN
第四關	T	13524
第五關	C	SEGA

幻魔傳說

法術全滿

法術全滿及增為十人密碼

一開機打DAY1後，於選完第二、三片磁片放於那部磁碟機後即按住 **[F10]** 鍵不放，直到遊戲開始為止，此時趕快試試法術欄是否全滿。

增加為十人

同上的方式，但需改按 **[CTRL] + [P]**，即可使人數增為十人。

PS. 不要太貪心，此兩種秘技不能同時使用，否則...一下你就GAME OVER了。

來電的感覺

久倫ERT及MEMORY電腦守護神(U.P.S)系列產品，能保障資料的安全性及提高電腦的使用壽命，防止意外受損，讓你享有來電的感覺。

ERT高頻超薄型U.P.S系列



500VA UPS 1000VA UPS

特性：

1. 高頻電路設計
2. 靜音操作
3. 無磁場干擾
4. 無低頻功率變壓器
5. 體積小、重量輕
6. 功率因數校正設計
7. 高效率
8. 電路並聯同步轉接
9. 穩壓輸出
10. 簡便容易的ALL-IN-ONE PC板設計
11. 斷路突波及高低電壓保護功能
12. 過熱斷及短路保護功能
13. 兩段式電池低電壓警示保護功能
14. POWER CENTER設計
15. 適用性極佳
16. 可提供AT型電腦100分鐘之使用時間
17. 美國國家電氣安全標準(UL)檢驗合格

MEMORY U.P.S系列



500VA UPS 500VA UPS

特性：

1. 最具經濟型型，高性能高效率高，高可靠度
2. 快速充電，24小時作業無聲音
3. 免保養密封鉛酸電池
4. 具有運作型態顯示及警告蜂鳴器
5. 消除各種雜訊突波，具有停電後電壓保護作用
6. 具有四組輸出插座

MEMORY AVR穩壓器



500VA AVR 1 KVA AVR

特性：

1. 穩定度特強，調節範圍最大
2. 採用大型高性能電器經久耐用
3. 可吸收突波雜訊及雜音效果
4. 輸出最純淨的電源，可達到保護電腦的最佳效果

久倫電腦股份有限公司
EVER ROYAL TEK. CO., LTD.

總公司：台北市民權東路473號F
TEL: (02) 6550105 (代表機)
FAX: (02) 5508481

分公司：台中市民權路185-1號F
TEL: (04) 2363089
FAX: (04) 2364839